

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Simulasi Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama Kelas VIII SMP Islam Terampil NWDI Pancor Kopong

Ramlah H.A. Gani

Universitas Terbuka

Ramlah@ecampus.ut.ac.id

Titin Ernawati

Universitas Hamzanwadi

titin@hamzanwadi.ac.id

Herman Wijaya

Universitas Hamzanwadi

Herman30wijaya@gmail.com

Abstrak-Pembelajaran Berbasis Simulasi dalam kurikulum sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh Pembelajaran Berbasis Simulasi terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama di kelas VIII SMP Islam Terampil NWDI Pancor Kopong Tahun Pelajaran 2023/2024. Metode simulasi diterapkan pada kelompok eksperimen sementara metode konvensional digunakan pada kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test serta analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) pada post-test kelompok eksperimen (74,96) signifikan lebih tinggi daripada kelompok kontrol (69,91). Selain itu, siswa yang menerima pembelajaran berbasis simulasi dikategorikan memiliki kreativitas tinggi, sementara siswa yang menerima pembelajaran konvensional dikategorikan memiliki kreativitas sedang. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa t-hitung (3,045) lebih besar daripada t-tabel (2,014), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kesimpulan ini mengindikasikan bahwa Pembelajaran Berbasis Simulasi secara efektif mempengaruhi pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama, memberikan bukti empiris yang kuat untuk pendekatan pembelajaran ini dalam meningkatkan prestasi siswa di SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong.

Kata Kunci: pembelajaran, simulasi, Kreativitas, drama

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dipersiapkan untuk menghadapi tantangan masa depan, baik secara individu maupun sebagai anggota masyarakat. Dalam konteks ini, peran sekolah menjadi sangat penting sebagai lembaga yang bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan yang berkualitas kepada peserta didiknya (Subianto, 2013). Pembelajaran drama menawarkan pendekatan yang unik dalam proses pembelajaran, yang tidak hanya

memperkaya pengalaman siswa dalam bidang seni pertunjukan, tetapi juga membawa manfaat yang luas dalam pengembangan keterampilan dan karakter siswa (R. H. A. Gani et al., 2022; Wajdi, 2017). Hal ini dipertegas oleh Khuzaemah et al., (2016); Wulandari & Wijaya, (2023) bahwa melalui drama siswa tidak hanya belajar untuk memainkan peran dalam sebuah cerita, tetapi juga belajar untuk berkolaborasi, berpikir kritis, dan berekspres secara kreatif. Pendekatan ini sesuai dengan teori belajar konstruktivis, yang menekankan bahwa pembelajaran

terjadi melalui interaksi aktif siswa dengan materi pelajaran serta lingkungan pembelajaran (R. H. Gani et al., 2022).

Drama adalah bentuk seni pertunjukan yang melibatkan adegan-adegan atau situasi-situasi yang diperankan oleh aktor-aktor dengan tujuan untuk mengkomunikasikan cerita kepada penonton (Madeamin et al., 2023; Nuryanto, 2023). Dalam konteks pendidikan Andriani (2020); Bermaki, (2017) menjelaskan bahwa drama juga merupakan salah satu mata pelajaran yang membuat siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka tentang karakter, konflik, dan tema dalam sebuah cerita. Lebih dari sekadar membaca teks, pembelajaran drama melibatkan proses interpretasi, improvisasi, dan ekspresi emosional yang membantu siswa untuk menghayati dan menggali kedalaman pesan yang terkandung dalam naskah (Nuridzdza & Murbaningsih, 2020; Yulianti, 2022). Siswa tidak hanya belajar menjadi pembaca atau penonton, tetapi juga menjadi aktor yang aktif dalam menciptakan dan menyampaikan makna melalui peran yang mereka mainkan.

Drama juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan teman sekelas dalam proses pembelajaran. Kolaborasi ini meliputi diskusi tentang karakter, penyutradaraan adegan, dan membangun hubungan antar karakter dalam konteks cerita (Pudyastuti & Hermoyo, 2016; Setiawan & Kurniawan, 2022). Dengan demikian, drama bukan hanya tentang penampilan individu, tetapi juga tentang kerjasama tim dan pembangunan keterampilan sosial yang penting bagi perkembangan siswa. Menurut teori dramaturgi, drama merupakan representasi kehidupan manusia yang diatur dalam bentuk naratif yang terstruktur (Negara et al., 2023; Taufiq et al., 2023). Hal ini dipertegas oleh Puspitasari, (2015) bahwa dalam konteks pendidikan, drama bukan hanya menjadi alat untuk menyampaikan pesan atau cerita, tetapi juga menjadi medium di mana siswa dapat bereksplorasi, berekspresi, dan berinteraksi dengan berbagai peran, konflik, dan situasi yang dihadapi oleh karakter dalam naskah drama. Melalui proses ini, siswa tidak hanya belajar untuk memahami diri mereka sendiri, tetapi

juga memahami orang lain, memperluas empati mereka, dan membangun keterampilan sosial yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, teori psikodrama menekankan pentingnya penggunaan drama sebagai alat untuk mengeksplorasi dan memahami emosi, motivasi, dan konflik internal (Eli, 2022). Dalam konteks pembelajaran, drama dapat membantu siswa untuk mengeksplorasi perasaan dan pengalaman mereka sendiri, serta memerankan karakter dengan latar belakang dan kondisi emosional yang berbeda. Melalui proses ini, siswa dapat belajar untuk mengenali dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik, sehingga memperkuat kepercayaan diri dan kesejahteraan psikologis mereka (Affifah et al., 2023; Rohmah, 2018). Selain itu, teori pembelajaran sosial menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi melalui interaksi dengan materi pelajaran, tetapi juga melalui interaksi sosial dengan orang lain (Hadi, 2011). Dalam pembelajaran drama, siswa bekerja sama untuk menciptakan, mempersiapkan, dan menampilkan drama, yang melibatkan kolaborasi, komunikasi, dan negosiasi antar siswa. Proses ini membantu siswa untuk belajar dari satu sama lain, memperluas perspektif mereka, dan mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk bekerja dalam tim (Dewi et al., 2016; Mahmudah & Fauzia, 2022).

Dalam konteks pendidikan modern yang semakin menekankan pentingnya pengembangan keterampilan 21st century, pembelajaran drama menawarkan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan zaman (Mu'minah, 2020; Qulsum, 2022). Melalui drama, siswa diajak untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berinovasi - keterampilan yang sangat penting dalam menghadapi tantangan masa depan. Selain itu, drama juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi berbagai identitas, nilai, dan perspektif, yang memperluas pemahaman mereka tentang dunia dan memperkaya pengalaman belajar mereka (Wulandary, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran drama tidak hanya merupakan pembelajaran seni yang menyenangkan, tetapi juga merupakan

pembelajaran yang relevan, bermakna, dan berdampak dalam pengembangan keterampilan dan karakter siswa. Dengan mengintegrasikan drama dalam kurikulum pendidikan, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, inklusif, dan mendukung perkembangan holistik siswa. Sebagai hasilnya, siswa tidak hanya menjadi pembelajar yang kompeten, tetapi juga individu yang kreatif, percaya diri, dan berempati - siap untuk menghadapi tantangan masa depan dengan keyakinan dan ketangguhan (Arriani et al., 2021; Shoimin, 2014).

Pembelajaran berbasis simulasi adalah metode pembelajaran yang menggunakan simulasi atau representasi situasi dunia nyata untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa (Mahmudah & Fauzia, 2022; Zainiah & Rijanto, 2016). Hal ini dipertegas oleh Irman (2020); Zainiah & Rijanto (2016) bahwa simulasi ini dapat berbentuk permainan peran, simulasi komputer, atau simulasi berbasis keterampilan lainnya yang menempatkan siswa dalam konteks yang mendekati keadaan sebenarnya. Tujuan dari pembelajaran berbasis simulasi adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung, tanpa risiko nyata (Dewi et al., 2016). Dalam pembelajaran drama, misalnya, simulasi dapat melibatkan siswa dalam permainan peran di mana mereka berinteraksi dalam situasi-situasi yang menyerupai dunia nyata. Siswa dapat memainkan peran karakter-karakter dalam naskah drama atau menciptakan karakter-karakter baru berdasarkan situasi tertentu. Melalui simulasi ini, siswa dapat mengalami secara langsung konflik, emosi, dan dilema yang dihadapi oleh karakter-karakter dalam cerita, sehingga membantu mereka untuk lebih memahami dan menghayati pesan moral atau tema yang terkandung dalam naskah (Winatha, 2018).

Pembelajaran berbasis simulasi juga membantu siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penonton yang pasif, tetapi juga aktor yang terlibat dalam menciptakan pengalaman belajar mereka sendiri. Dengan demikian, pembelajaran berbasis simulasi dapat meningkatkan

motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran drama, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan kreatif, kritis, dan sosial yang penting dalam pendidikan (Irman, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan pemahaman yang komprehensif tentang pengaruh pembelajaran berbasis simulasi terhadap pengembangan kreativitas siswa di kelas VIII SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. Melalui analisis mendalam, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas pembelajaran berbasis simulasi dalam konteks pembelajaran drama di sekolah tersebut. Selain itu, penelitian ini akan menghasilkan rekomendasi konkret untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam mengintegrasikan simulasi dalam pembelajaran drama, dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa serta mengoptimalkan pengembangan kreativitas mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penerapan pembelajaran berbasis simulasi dalam konteks pembelajaran drama di SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong, tetapi juga akan memberikan sumbangan yang berarti dalam pengembangan pendidikan di tingkat lokal dan lebih luas lagi.

Pemilihan SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong tahun pelajaran 2023/2024 sebagai lokasi penelitian dipandang sebagai langkah yang strategis dengan alasan yang sangat relevan. Pertama-tama, karakteristik siswa di sekolah ini sangat beragam, mencakup berbagai latar belakang dan potensi yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini menempatkan fokusnya pada pengembangan metode pembelajaran yang dapat secara optimal merangsang kreativitas siswa kelas VIII. Selain itu, memilih sekolah ini memberikan kesempatan untuk mengkaji konteks pembelajaran yang unik dan spesifik yang dimiliki oleh SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. Hal ini dapat membuat hasil penelitian lebih relevan dan dapat langsung diimplementasikan dalam konteks pendidikan di sekolah tersebut. Selanjutnya, sekolah ini telah menunjukkan

komitmen yang kuat terhadap inovasi dalam pendidikan, terutama melalui penggunaan teknologi dan pendekatan pembelajaran yang modern. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan dukungan yang signifikan terhadap upaya sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui strategi yang lebih inovatif dan efisien. Terakhir, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berharga bagi pengembangan kurikulum di SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong, khususnya dalam bidang pembelajaran seni dan budaya, termasuk pembelajaran drama. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi siswa dan guru di sekolah tersebut, tetapi juga akan memberikan kontribusi yang berarti dalam pengembangan pendidikan di tingkat lokal serta membantu di tingkat yang lebih luas lagi.

Novelti dari penelitian ini terletak pada kombinasi dua elemen utama: penggunaan pembelajaran berbasis simulasi dan pengembangan kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran drama di SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong. Kombinasi ini belum banyak diteliti secara mendalam, terutama dalam konteks sekolah menengah pertama di daerah pedesaan atau terpencil. Penggunaan simulasi dalam pembelajaran drama merupakan pendekatan yang relatif baru dan belum banyak diadopsi oleh sekolah-sekolah di daerah pedesaan. Penelitian ini mengeksplorasi potensi metode pembelajaran ini dalam meningkatkan partisipasi siswa, interaksi sosial, dan pemahaman konsep drama melalui pengalaman langsung dalam situasi simulasi. Fokus pada pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama menyoroti aspek penting dalam pendidikan yang belum sepenuhnya dieksplorasi secara menyeluruh di berbagai konteks sekolah. Penelitian ini mengajukan pertanyaan baru tentang bagaimana pembelajaran drama dapat menjadi wahana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas siswa, terutama dalam lingkungan sekolah dengan keterbatasan sumber daya dan kurikulum. Lokasi penelitian di SMP Islam Terampil NW Pancor Kopong menambah dimensi baru dalam penelitian ini. Sekolah-sekolah di daerah pedesaan atau terpencil sering kali

menghadapi tantangan unik dalam hal sumber daya, infrastruktur, dan akses terhadap pendidikan. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana pembelajaran berbasis simulasi dapat diimplementasikan dengan efektif dalam konteks sekolah seperti ini, serta dampaknya terhadap pengembangan kreativitas siswa. Melalui kombinasi dari ketiga elemen ini, penelitian ini menghasilkan kontribusi yang orisinal dan baru dalam literatur pendidikan. Dengan menggali potensi pembelajaran berbasis simulasi dalam pengembangan kreativitas siswa di sekolah menengah pertama, khususnya di lingkungan pedesaan atau terpencil, penelitian ini membuka jalan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan berorientasi pada hasil di berbagai konteks pendidikan.

II. METODE

Dalam penelitian ini, penulis menerapkan metode penelitian deskriptif kuantitatif untuk menginvestigasi pengaruh pembelajaran berbasis simulasi terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama di SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong. Metode deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena yang diamati dengan menggunakan angka dan statistik (Ramadan & Juniarti, 2020). Penelitian dilakukan di SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong Tahun Pelajaran 2023/2024, sebuah sekolah menengah pertama yang terletak di daerah tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, yang terdiri dari pretest dan post test, serta dokumentasi (Sugiono, 2008). Pretest dilakukan sebelum penerapan pembelajaran berbasis simulasi, sedangkan post test dilakukan setelah pembelajaran selesai. Dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan proses pembelajaran dan kemajuan siswa selama periode penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong Tahun Pelajaran 2023/2024. Jumlah siswa dalam populasi ini adalah 46 siswa, dengan 23 siswa di kelas VIII_a sebagai kelas eksperimen dan 23 siswa di kelas VIII_b sebagai kelas

kontrol. Kelas eksperimen menjalani pembelajaran berbasis simulasi, sementara kelas kontrol mengikuti pembelajaran biasa tanpa menggunakan simulasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan dua metode utama: dokumentasi dan tes (Sutopo, 2006). Dokumentasi digunakan untuk mencari data tentang variabel-variabel yang relevan dengan penelitian, seperti catatan transkrip, buku, dan sumber informasi lainnya. Tes, di sisi lain, adalah serangkaian pertanyaan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Moleong, 2018). Pretest adalah tes yang dilaksanakan sebelum materi pelajaran diberikan kepada peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, pretest digunakan untuk mengevaluasi homogenitas kedua kelas, yaitu kelas VIII-a sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-b sebagai kelas kontrol. Pretest dilakukan dengan menggunakan tes unjuk kerja, karena tes ini dapat melakukan penilaian terhadap proses berpikir, ketelitian, dan langkah-langkah penyelesaian soal (Anggito & Setiawan, 2018). Hanya siswa yang telah memahami materi yang dapat memberikan jawaban yang baik. Post test, di sisi lain, adalah tes yang dilaksanakan setelah atau pada akhir pembelajaran. Dalam penelitian ini, post test digunakan untuk mengevaluasi tingkat pengaruh terhadap peningkatan materi menulis naskah drama siswa setelah penerapan kegiatan pembelajaran. Post test juga dilakukan dengan menggunakan tes unjuk kerja, namun kali ini difokuskan pada kemampuan siswa untuk menulis naskah drama. Tes ini merupakan metode yang sesuai untuk mengukur peningkatan prestasi belajar siswa dalam materi naskah drama. Aspek yang dinilai dalam post test termasuk kesesuaian isi dengan tema, kepaduan dialog, keutuhan alur, dan ketepatan latar.

Selain itu, statistik deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis dan menggambarkan data yang dikumpulkan (Ramadan & Juniarti, 2020). Statistik deskriptif membantu untuk

memberikan gambaran tentang karakteristik dan pola data yang diamati dalam penelitian ini. Dengan demikian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup berbagai metode yang dirancang untuk memberikan informasi yang komprehensif tentang pengaruh pembelajaran berbasis simulasi terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Sebelum pengujian hipotesis, peneliti menghitung nilai rata-rata pada *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk mengetahui nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen, peneliti menggunakan rumus (Sugiono, 2008):

$$\bar{x} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Dimana:

\bar{x} = nilai rata-rata siswa

$\sum X_i$ = jumlah nilai subjek

N = jumlah subjek

Untuk mengetahui kriteria tingkat kemampuan menulis naskah drama siswa, maka rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$(Mi) = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimum} + \text{skor minimum})$$

$$(SDi) = \frac{1}{6} \times (\text{skor maksimum} - \text{skor minimum})$$

< Mi + 1SDi sampai Mi+3SDi
= tinggi

< Mi - 1SDi sampai Mi+1SDi
= sedang

Mi - 3SDi sampai Mi - 1SDi
= rendah

Untuk menguji hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis alternatif diterima atau ditolak, peneliti menggunakan rumus:

$$t = \frac{Mx - My}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{Ny + Ny - 2}\right) \left(-\frac{1}{Nx} + \frac{1}{Ny}\right)}}$$

Dimana:

t : Uji t

- M : nilai rata-rata masing-masing kelompok
 N : Jumlah subjek
 x : Simpangan antara *pre-test* dan *post-test* (kelompok eksperimen)
 y : Simpangan antara *pre-test* dan *post-test* (kelompok kontrol)

Kriteria hipotesis, jika:

- a. $t_{\text{tabel}} \leq t_{\text{test}}$ pada derajat kebebasan 0.05, hal ini berarti bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak
 b. $t_{\text{tabel}} \geq t_{\text{test}}$ pada derajat kebebasan 0.05, hal ini berarti bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam konteks pelajaran Bahasa Indonesia, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII di SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong Tahun Pelajaran 2023/2024, yang berjumlah 46 orang siswa. Siswa tersebut dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VIII-a sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII-b sebagai kelompok kontrol. Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, yang melibatkan data pre-test dan post-test untuk kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran berbasis simulasi diterapkan sebagai metode pembelajaran utama, sementara pada kelompok kontrol, pembelajaran konvensional dalam bentuk ceramah tetap dijalankan. Fokus dari penelitian ini adalah Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama. Sebelum memulai penelitian, peneliti memberikan tes awal (pre-test) kepada kedua kelompok untuk menilai kemampuan awal siswa, khususnya dalam kompetensi dasar menulis naskah drama.

Metode pre-test ini bertujuan untuk mengetahui baseline atau titik awal dari kemampuan siswa sebelum diberikan perlakuan atau pembelajaran. Hasil dari pre-test tersebut menjadi dasar untuk membandingkan kemajuan siswa setelah melalui proses pembelajaran. Setelah perlakuan pembelajaran selesai, dilakukan

post-test untuk menilai tingkat perubahan atau peningkatan kemampuan siswa dalam menulis naskah drama. Penggunaan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol, membuat peneliti untuk mengidentifikasi secara lebih jelas efek dari metode pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas pembelajaran berbasis simulasi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Dengan memperkaya pemahaman kita tentang proses pembelajaran yang efektif, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada hasil.

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa nilai rata-rata (mean) pada pre-test untuk kelompok kontrol adalah 67,83, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah 67,65. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan atau pembelajaran tambahan, kedua kelompok memiliki nilai rata-rata yang relatif serupa dalam kemampuan menulis naskah drama. Namun, ketika melihat nilai tertinggi dan terendah dari hasil pre-test, terlihat bahwa kelompok kontrol memiliki nilai tertinggi sebesar 76,00 dan nilai terendah 64,00. Sementara itu, kelompok eksperimen memiliki nilai tertinggi dan terendah berturut-turut adalah 76,00 dan 60,00. Dari hasil pre-test tersebut, terlihat bahwa ada beberapa siswa dalam kedua kelompok yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran dilakukan, ada sejumlah siswa yang masih perlu bimbingan tambahan dalam meningkatkan keterampilan menulis mereka. Terlihat bahwa nilai terendah dari hasil pre-test pada kelompok eksperimen adalah 60, sedangkan nilai terendah pada kelompok kontrol adalah 64. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada kesenjangan dalam kemampuan menulis antara siswa, yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran selanjutnya. Dengan adanya temuan ini, penting bagi guru atau

pendidik untuk mengidentifikasi siswa-siswa yang membutuhkan bantuan tambahan dan menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran diferensial atau pembelajaran individual dapat menjadi solusi untuk membantu siswa-siswa yang masih berada di bawah KKM dalam meningkatkan kemampuan menulis mereka. Dengan demikian, hasil pembelajaran dapat lebih optimal dan mencakup semua siswa, sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama dapat tercapai secara lebih efektif.

Setelah penerapan Pembelajaran Berbasis Simulasi pada kelompok eksperimen dan Pembelajaran Konvensional pada kelompok kontrol, peneliti melakukan tes akhir (post-test) untuk mengevaluasi apakah ada perbedaan dalam kreativitas siswa dalam pembelajaran drama antara kedua metode pembelajaran tersebut. Hasil analisis data post-test menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 74,96, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 69,91. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan dalam kemampuan menulis naskah drama antara siswa yang belajar menggunakan Pembelajaran Berbasis Simulasi dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh pada kelompok eksperimen adalah 80,00 dan 68,00 secara berturut-turut, sementara nilai tertinggi dan terendah untuk kelompok kontrol adalah 76,00 dan 64,00 secara berturut-turut. Analisis data post-test menunjukkan bahwa semua siswa dalam kelompok eksperimen sudah mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara pada kelompok kontrol masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, yaitu 65. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Berbasis Simulasi efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama, terutama dalam hal kemampuan menulis naskah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang lebih tinggi dan jumlah siswa yang mencapai atau melampaui KKM pada

kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan dukungan untuk implementasi Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Untuk lebih detailnya, informasi dapat dilihat pada tabel 0.1 di bawah ini:

Tabel 0.1
Deskripsi Data Hasil Penelitian

Kelompok	Mean		Nilai Minimum		Nilai Maksimum		KKM
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
Eksperimen	62,43	68,17	52	60	76	84	65
Kontrol	64,17	66,61	56	60	76	80	

Berdasarkan hasil analisis data tes awal dan tes akhir yang diberikan kepada kedua kelompok, yakni kelompok eksperimen yang menerima Pembelajaran Berbasis Simulasi dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional, peneliti mengidentifikasi perkembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Analisis dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui kategori kreativitas siswa, yang pertama-tama melibatkan pencarian Rata-rata Ideal (Mi) dan Standar Deviasi Ideal (SDi). Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh rata-rata ideal sebesar 60 dan Standar Deviasi Ideal sebesar 13,33. Dari analisis tersebut, kreativitas siswa dalam pembelajaran drama pada kelompok eksperimen pada tes awal dikategorikan sedang, karena nilai rata-ratanya berada pada interval 67,65. Begitu juga dengan kemampuan menulis naskah drama siswa pada kelompok kontrol, yang juga dikategorikan sedang karena nilai rata-ratanya sebesar 67,83. Namun, nilai rata-rata kelompok eksperimen pada tes akhir (post-test) dikategorikan tinggi karena berada dalam interval 74,96, sementara

nilai rata-rata kelompok kontrol pada post-test masih dikategorikan sedang dengan nilai rata-rata sebesar 69,91.

Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan menulis naskah drama antara siswa yang mengikuti Pembelajaran Berbasis Simulasi dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Kemampuan menulis naskah drama siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan setelah menerima pembelajaran dengan metode simulasi, yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata mereka yang mencapai kategori tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol masih memperlihatkan kategori sedang dalam kemampuan menulis naskah drama setelah pembelajaran. Temuan ini memberikan bukti empiris yang kuat akan efektivitas Pembelajaran Berbasis Simulasi dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Metode simulasi memberikan siswa pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, membuat mereka untuk lebih terlibat dan berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep drama secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan mereka dalam konteks praktis.

Perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ini menunjukkan pentingnya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada pengalaman dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini memberikan landasan yang kuat bagi guru dan pendidik untuk mengadopsi Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Dengan mengintegrasikan teknologi dan pengalaman praktis dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi kreatif mereka

secara optimal.

Pengujian Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, yaitu apakah Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama dapat dipengaruhi secara efektif oleh Pengajaran Berbasis Simulasi, peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan Uji t. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t-hitung yang diperoleh adalah sebesar 3,045, sedangkan nilai t-tabel pada tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,014. Dengan demikian, nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, yaitu $3,045 > 2,014$. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis naskah drama siswa yang mendapat Pembelajaran Berbasis Simulasi dan yang tidak. Dengan nilai t-hitung yang signifikan, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Pengajaran Berbasis Simulasi efektif dalam mempengaruhi kemampuan menulis naskah drama pada siswa kelas VIII SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong. Hasil ini memberikan dukungan empiris yang kuat bagi penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan menulis naskah drama siswa. Dengan memberikan siswa pengalaman langsung dalam simulasi situasi yang menyerupai kehidupan nyata, metode ini membantu mereka untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Sebagai hasilnya, siswa tidak hanya memahami konsep drama secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan mereka dengan lebih baik dalam konteks praktis. Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan kurikulum dan strategi pembelajaran di sekolah. Guru dan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan Pembelajaran Berbasis

Simulasi sebagai salah satu alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran drama dan mengembangkan kreativitas siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan pengalaman praktis dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi kreatif mereka secara optimal.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama antara penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi dan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) antara pre-test dan post-test pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata pada post-test (74,96) lebih tinggi daripada pada pre-test (67,65). Sementara itu, pada kelompok kontrol, terdapat peningkatan nilai rata-rata dari pre-test (67,83) ke post-test (69,91). Selain perubahan dalam nilai rata-rata, terjadi juga peningkatan nilai tertinggi dan nilai terendah pada kelompok eksperimen dari pre-test ke post-test. Nilai tertinggi meningkat dari 76 menjadi 88, sedangkan nilai terendah naik dari 60 menjadi 68. Di sisi lain, pada kelompok kontrol, terjadi variasi antara nilai tertinggi dan terendah dari pre-test (64 dan 76) ke post-test (64 dan 80). Analisis tersebut mengindikasikan bahwa siswa pada kelompok eksperimen dengan Pembelajaran Berbasis Simulasi telah berhasil mencapai atau bahkan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan, sementara pada kelompok kontrol masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Ini menunjukkan bahwa Pembelajaran Berbasis Simulasi memiliki dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama dibandingkan dengan metode konvensional. Temuan ini memberikan dukungan empiris yang kuat

untuk penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, metode ini membantu siswa untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil pembelajaran mereka secara keseluruhan.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama antara penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi pada kelompok eksperimen dan metode konvensional pada kelompok kontrol. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai siswa pada kelompok eksperimen serta peningkatan nilai rata-ratanya. Setelah pembelajaran menggunakan Pembelajaran Berbasis Simulasi pada kelompok eksperimen, terjadi peningkatan prestasi belajar menulis naskah drama siswa yang dikategorikan tinggi. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata (mean) pada post-test, yang mencapai 74,96, berada dalam interval <73,33-100. Sebaliknya, nilai rata-rata pada kelompok kontrol setelah pembelajaran dengan metode konvensional dikategorikan sedang, dengan nilai rata-rata sebesar 69,91, berada dalam interval <46,67-73,33. Perbedaan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan Pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama antara siswa yang menggunakan Pembelajaran Berbasis Simulasi dan siswa yang menggunakan metode konvensional. Temuan ini menegaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Simulasi memiliki dampak yang lebih signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama dibandingkan dengan metode konvensional. Pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan

nyata membantu siswa untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan dukungan kuat bagi penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Dengan memanfaatkan teknologi dan pengalaman praktis dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi kreatif mereka secara optimal.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, ditemukan bahwa nilai t-hitung (3,045) lebih besar daripada nilai t-tabel (2,014), dengan nilai ini menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima sementara hipotesis nol (H_0) ditolak. Sesuai dengan kriteria yang diajukan, jika nilai t-hitung lebih besar atau sama dengan nilai t-tabel, maka hipotesis alternatif diterima; sebaliknya, jika nilai t-hitung lebih kecil dari nilai t-tabel, maka hipotesis alternatif ditolak. Dalam konteks ini, karena nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode simulasi efektif dalam mempengaruhi pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama pada siswa kelas VIII SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong. Hasil ini memberikan bukti empiris yang kuat untuk mendukung penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Dengan memberikan pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, metode simulasi dapat membantu siswa untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep drama secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan mereka dalam konteks praktis. Temuan ini

memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pendidikan, terutama dalam merancang kurikulum dan strategi pembelajaran yang efektif. Guru dan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai alat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran drama dan mengembangkan kreativitas siswa. Dengan memanfaatkan teknologi dan pengalaman praktis dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi kreatif mereka secara optimal.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi efektif dalam mempengaruhi kemampuan pengembangan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Drama pada siswa kelas VIII SMP Keterampilan NWDI Pancor Kopong. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata (mean) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata (mean) pada kelompok eksperimen pada post-test sebesar 74,96, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 69,91. Selain itu, kemampuan menulis naskah drama siswa pada kelompok eksperimen dikategorikan tinggi karena berada dalam interval <73,33-100, sedangkan pada kelompok kontrol dikategorikan sedang karena berada dalam interval <46,67-73,33. Hasil pengujian hipotesis juga mendukung kesimpulan tersebut. Nilai t-hitung sebesar 3,045 lebih besar dari t-tabel yang bernilai 2,014, yang berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini menunjukkan bahwa penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi secara signifikan mempengaruhi kemampuan pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama dibandingkan dengan metode konvensional. Dengan demikian, temuan ini memberikan dukungan kuat bagi penggunaan Pembelajaran Berbasis Simulasi sebagai strategi pembelajaran yang

efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran drama. Metode ini memberikan siswa pengalaman langsung dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata, membantu mereka untuk lebih terlibat dan aktif dalam pembelajaran. Implikasinya adalah guru dan pendidik dapat mempertimbangkan integrasi Pembelajaran Berbasis Simulasi dalam kurikulum untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan memperkaya bagi siswa, sehingga mereka dapat mencapai potensi kreatif mereka secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Affifah, A., Suhailah, N., & Anggraini, S. P. (2023). Peningkatan Kesejahteraan Emosional Anak melalui Bimbingan Konseling Islami: Perspektif Orang Tua dan Guru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 976–990.
- Andriani, E. (2020). Kemampuan Siswa Kelas XI SMAN 1 Bangkinang Kota Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik, Alur, Konflik, Dan Penokohan Teks Drama Tahun Ajaran 2018/2019. Universitas Islam Riau.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arriani, F., Agustawati, A., Rizki, A., Widiyanti, R., Wibowo, S., Herawati, F., & Tulalessy, C. (2021). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Inklusif.
- Bermaki, F. (2017). Konflik Batin Tokoh Korep dalam Naskah Drama "Tengul" Karya Arifin C Noer dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra di Sekolah. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Dewi, S. M., Harjono, A., & Gunawan, G. (2016). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah berbantuan simulasi virtual terhadap penguasaan konsep dan kreativitas fisika siswa SMAN 2 Mataram. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 2(3), 123–128.
- Eli, E. (2022). Psikodrama Sebagai Terapi Gangguan Mental Dalam Film *Fix You/Soul Mechanic* Karya Yoo Hyun-Ki. UIN Prof. KH Saifuddin Zuhri.
- Gani, R. H. A., Supratmi, N., & Wijaya, H. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Drama Pada Siswa Kelas Xii Sma 4 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. *KOLONI*, 1(1), 348–360.
- Gani, R. H., Nurdin, N., Supratmi, N., Ernwati, T., & Wijaya, H. (2022). Pengaruh Model Cooperative Integrated Reading and Composition terhadap Kemampuan Menyusun Kalimat Efektif. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 546–554.
- Hadi, S. H. S. (2011). Pembelajaran Sosial Emosional Sebagai Dasar Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*, 227–240.
- Irman, S. (2020). Validasi modul berbasis project based learning pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 260–269.
- Khuzaemah, E., Uswati, T. S., Maufur, S., & Nuryanto, T. (2016). Kolaborasi Pendekatan Sainifik dan Sufistik dalam Pembelajaran Menulis dan Memerankan Naskah Drama untuk Membina Sikap Spiritual Siswa: Penelitian Deskriptif Kualitatif di Madrasah Aliyah Negeri (Man) I Cirebon. cv Elsi Pro.
- Madeamin, S., Thaba, A., & Kadir, A. (2023). DRAMA Teori, Pengajaran, dan Pementasannya. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan model simulasi tentang pembelajaran mitigasi bencana alam gempa bumi berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Moleong, L. J. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Remaja Rosdakarya.
- Mu'minah, I. H. (2020). Implementasi STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) dalam pembelajaran abad 21. *Bio Educatio*, 5(1), 377702.
- Negara, D. S., Ferdian, F., Arsyad, M., & Wijaya, H. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca (Reading Skill) Peserta Didik Melalui Teknik Membaca Terbimbing (Guided Reading) Pada Kelas XI MIPA 1 SMAN 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*,

- 3(2), 335–343.
- Nuridzda, A. K., & Murbaningsih, A. M. (2020). Penyutradaraan dalam Membangun Karakter Pemain Pada Drama Radio “Belunggu.” *Jurnal Ilmiah Produksi Siaran*, 6(1), 38–49.
- Nuryanto, T. (2023). Apresiasi drama. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pudyastuti, M. E., & Hermoyo, R. P. (2016). Upaya Peningkatan Permainan Drama Pada Prodi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Melalui Lesson Study Dengan Metode Brainstorming Pada Mata Kuliah Penyutradaraan Dan Pementasan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(3).
- Puspitasari, W. D. (2015). Metode Pembelajaran Bermain Peran Dalam Meningkatkan Kemampuan Ekspresif Drama Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).
- Qulsum, D. U. (2022). Peran Guru Penggerak Dalam Penguatan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Ketahanan Pendidikan Karakter Abad 21. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 28(3).
- Ramadan, G., & Juniarti, Y. (2020). Metode penelitian: pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D. CV Sadari Press.
- Rohmah, N. (2018). Integrasi kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosi (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ) dalam meningkatkan etos kerja. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 3(2), 77–102.
- Setiawan, L. D., & Kurniawan, E. (2022). Metode penyutradaraan Senoaji Julius dalam produksi film pendek anak. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi Dan Film*, 6(1), 43–63.
- Shoimin, A. (2014). Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Ar-Ruzz Media.
- Subianto, J. (2013). Peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam pembentukan karakter berkualitas. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2).
- Sugiono, T. (2008). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfa Beta, Bandung.
- Sutopo, H. . (2006). Metodologi Penelitian Kualitatif. University Sebelas Maret.
- Taufiq, M., Wijaya, H., Nahdi, K., & Gani, R. H. A. (2023). Penerapan Metode Menejemen Kelas Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Cepat Pada Siswa SMP IT Nurul Mujahidin NWDI Pancor Kopong. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 5(1), 35–45.
- Wajdi, F. (2017). Implementasi project based learning (PBL) dan penilaian autentik dalam pembelajaran drama indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI*, 17(1), 86–101.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan e-modul interaktif berbasis proyek mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Wulandari, C. H., & Wijaya, H. (2023). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Peserta Didik Kelas VII A MTs Negeri 14 Ciamis. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(3), 555–567.
- Wulandary, K. L. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Multiliterasi. *FKIP UNPAS*.
- Yulianti, N. M. (2022). Meningkatkan Mutu Nilai Kemanusiaan Dan Aktualisasi Sad Kertih Pada Drama Gong Cupak Dadi Ratu. *Dharma Sastra: Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah*, 2(2), 154–165.
- Zainiah, R., & Rijanto, T. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dan simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mapel instalasi penerangan listrik di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(2), 515–522.